

## **REFLEXIONES SOBRE EL JUEGO COMO METODOLOGÍA APROPIADA PARA LA INVESTIGACIÓN CON NIÑOS/AS EN SITUACIONES DE VULNERACIÓN DE DERECHOS**

*Reflections on the game as an appropriate methodology for research with children in situations of violation of rights*

Florencia Aldana Gastaminza  
florgastaminza@gmail.com

Facultad de Psicología | Universidad Nacional de La Plata

### **Resumen**

Este artículo se inscribe en el del desarrollo de la Beca del Consejo Interuniversitario Nacional (CIN) durante el 2017, cuyo plan de trabajo está titulado “LAS PRÁCTICAS SOCIALES VIOLENTAS EN LA INFANCIA: SUS USOS Y SENTIDOS EN INSTITUCIONES DE CUIDADO DIRECTO”. Surge como consecuencia de la reflexión acerca de la metodología apropiada para investigar las significaciones sociales imaginarias que circulan entre los niños/as acerca del hogar, los/as trabajadores/as y ellos/as mismos/as.

En este sentido, se ha arribado a la consideración del juego como un instrumento de recolección de datos para el relevamiento de los sentidos en las prácticas y en los discursos producidos en la situación lúdica. Pues, el juego puede operar como una potencia enunciativa de las significaciones sociales si se diseña para crear condiciones de visibilidad y de enunciabilidad de sentidos. Específicamente, en el trabajo con las infancias institucionalizadas, se considera que sería pertinente dar lugar al juego en las dinámicas grupales, por ello, se propone habilitar la experiencia lúdica grupal como espacio de producción colectiva para los/as niños/as cuyas historias están signadas por violencia institucional, por desarraigo familiar, por abandono, por maltrato y/o pobreza.

A continuación, se lo conceptualizará en el entrecruzamiento de su importancia para el desarrollo pleno de los niños/as, el reconocimiento

del juego como derecho esencial en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño (CIDN) de 1989 y su valor como técnica de investigación con niños/as.

**Palabras clave:** infancias institucionalizadas; investigación; grupo; juego

## **Abstract**

This article is part of the development of the EVC Scholarship (CIN) during the year 2017, whose work plan is entitled "Violent social practices in childhood: their uses and senses in institutions of direct care". It arises as a result of the reflection about the appropriate methodology to investigate with children the imaginary social meanings circulating among them about the home, the workers and themselves.

In this sense, it has arrived at the consideration of the game as an instrument of data collection for the survey of the senses in the practices and discourses produced in the playful situation. Well, the game can operate as an enunciative power of social meanings if it is designed to create enunciative and visibility conditions of meanings. Specifically, in the work with institutionalized children, it is considered that it would be pertinent to give place to the game in the group dynamics. Therefore, it is proposed to enable the group play experience as a space of collective production for children whose stories are marked by institutional violence, family uprooting, abandonment, abuse, poverty.

Next, it will be conceptualized in the interweaving of its importance for the full development of children, recognition of the game as an essential right in the CIDN and its value as a research technique with children.

**Keywords:** institutionalized childhoods; research; group; game

## **1. Introducción**

Este trabajo forma parte del desarrollo de la Beca EVC (CIN) durante el 2017, bajo el título "LAS PRÁCTICAS SOCIALES VIOLENTAS EN LA INFANCIA: SUS USOS Y SENTIDOS EN INSTITUCIONES DE CUIDADO DIRECTO", la cual se ha desplegado en una Organización No Gubernamental (ONG) de La Plata que funciona como un hogar convivencial.

Se inscribe en un segundo momento<sup>1</sup> del desarrollo de la investigación que tiene como objetivo conocer y describir los sentidos que circulan entre los/as niños/as acerca del Hogar, los/as trabajadores/as y ellos/as mismos/as. Se configura como producto de pensar de qué modos se diseñarán las técnicas de investigación para relevar las significaciones sociales imaginarias (Castoriadis, 1989) en el trabajo específico con los/as niños/as en una institución de cuidado directo.

A continuación, se piensa al juego en el entrecruzamiento de su importancia para el desarrollo pleno de los niños/as, su reconocimiento como derecho esencial en la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño (CIDN) y su valor como técnica de investigación con niños/as.

## **2. El juego como derecho esencial**

La CIDN reconoce el derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. De este modo, el juego se considera una necesidad básica para el crecimiento y desarrollo del niño/a.

Asimismo, por la interdependencia de los derechos, el ejercicio de jugar puede propiciar la materialización de otros derechos fundamentales: la libertad de convicciones éticas y pensamientos, la libertad de expresión y acceso a la información, la participación, la asociación y reunión, el acceso a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), etc.

A partir de allí, se piensa que en el marco de las estrategias para la restitución de derechos de los/as niños/as en situaciones de vulnerabilidad es fundamental generar condiciones que hagan efectivo el ejercicio del derecho a jugar, ofreciendo tiempos, espacios y recursos. Además, es un medio para trabajar en el reconocimiento de los derechos en el marco de

---

<sup>1</sup> En una primera instancia, hemos relevado las significaciones sociales que circulan entre los/as actores institucionales adultos/as. A partir de allí, se ha sistematizado que priman los imaginarios tutelares en los discursos y en las prácticas de una institución de cuidado directo a pesar de contar con la Ley de Promoción y Protección Integral de los Derechos de los/as niños/as y adolescentes.

la libertad y participación de todos/as, permitiendo la construcción de la convivencia y el respeto por el otro.

Para promover su conocimiento por parte de los/as niños/as, no se enfatiza en dictar una clase sobre los derechos, sino que se propone generar condiciones de posibilidad para ponerlos en práctica, favoreciendo el despliegue de diversas significaciones y su promoción. Dado que resulta insuficiente enunciar los derechos e informarlos, es necesario aprender su idioma lúdico y disponer de un tiempo y espacio para jugar, para opinar, para ser escuchados.

Por ello, se pueden delinear estrategias lúdicas para producir estos sentidos, promoviendo el conocimiento y el ejercicio de sus derechos. En principio, el encuadre del juego puede consistir en la presentación de pautas de convivencia que tengan el potencial de señalarlos. Por ejemplo, el derecho a ser escuchados se puede enseñar alentando la escucha y el intercambio de opiniones.

Asimismo, se considera necesario que el juego esté atravesado por la reflexión acerca de los estereotipos y de los roles de género, incorporando una perspectiva que pueda favorecer a las infancias libres y promover las mismas oportunidades y derechos desde la niñez.

En consecuencia, una vez que puedan apropiarse de sus derechos, pueden reclamarlos.

### **3. El juego como medio de expresión y actividad creadora**

Dentro del campo de la Psicología, se ha conceptualizado al juego a partir de su importancia para que los/as niños/as expresen sus emociones, sus conflictos y sus fantasías. En este apartado, se realizan algunas puntualizaciones para poder atender a la importancia del juego en el desarrollo de los/as niños/as.

Según Freud ([1907-1908]1993), el juego consiste en la creación de un mundo de fantasía que las/os niñas/os toman con seriedad y cuenta con un orden propio que les agrada, colmado de narraciones egocéntricas y construido mediante el apuntalamiento de lo imaginado en las cosas visibles. Este mundo de fantasía está dotado de grandes montos de afecto, por lo cual se convierte en una fuente de placer.

Desde Donald Winnicott (1972), se entiende que jugar es una actividad creadora espontánea que no sólo trata de fantasear, sino que implica un hacer, compromete al cuerpo, facilita el crecimiento y conduce a las relaciones en grupo. De este modo, jugar tiene un lugar y un tiempo.

Aquel lugar es el espacio transicional, ya que reúne los objetos de la realidad exterior y los usa en servicio de una muestra derivada de la realidad interna. En este sentido, la zona de juego se halla entre el espacio subjetivo, el objetivo y la realidad externa, porque no es realidad psíquica interna, sino que se encuentra fuera del individuo pero no es el mundo externo. En un procedimiento terapéutico, se deben ofrecer oportunidades para los impulsos creadores, motores y sensoriales que constituyen la materia del juego.

Así, el juego significa hacer algo específico y, para ello, se necesita alcanzar determinados logros. Así es como Jean Piaget y Barbel Inhelder (1984) destacan que la función simbólica es el logro que permite jugar de manera simbólica, ya que consiste en la capacidad de representar algo por otra cosa que se desarrolla a partir de los dos años, en la finalización de periodo sensoriomotor. Las conductas que permiten evocar un objeto ausente son: imitación diferida, juego simbólico, dibujo, imagen mental y lenguaje.

Erick Erikson (1987) retoma los planteos de Freud sobre la capacidad del yo para encontrar recreación y autocuración en la actividad lúdica, mientras avanza el niño/a hacia nuevas etapas de dominio. Enuncia que el/la niño/a practica el juego en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real, constituyéndose en el amo de esa porción de la existencia, de modo que despliega allí su dominio yoico.

A partir de estas conceptualizaciones de los autores, se destaca que el juego es el lenguaje privilegiado de los/as niños/as. Por dicha razón, se considera que el quehacer del psicólogo debe estar enriquecido con el aprendizaje del idioma lúdico para poder trabajar con niños/as, tanto en un dispositivo clínico como en investigación.

#### **4. El juego como instrumento de recolección de datos en prácticas grupales**

La investigación cualitativa se caracteriza por la importancia que tienen los registros narrativos y, en general, los datos que asumen la forma de texto o pueden traducirse a aquel. Otro aspecto, es la importancia que se le da a la interpretación del punto de vista de los sujetos que participan del estudio. Además, el diseño de investigación se destaca por partir de la definición de categorías de análisis generales, con el objeto de que los conceptos emerjan de los datos y no sean previos a ellos, de manera que

el investigador vuelve, permanentemente, sobre los registros para corroborar o no sus interpretaciones.

Siguiendo a Hugo Echeverría (2005), no existe una clasificación única de los instrumentos de recolección de datos porque siempre está latente la posibilidad de que el investigador cree nuevas formas de observar la realidad.

Para el abordaje de las significaciones sociales, se debe considerar la complejidad del campo de problemas de la subjetividad (Fernández, 1999). De este modo, es preciso abordar los sentidos en función de las dimensiones sociohistóricas, políticas e institucionales de producción y de creación, lo cual puede habilitar nuevas significaciones colectivas.

En este punto, para el diseño de una intervención capaz de relevar las significaciones sociales que circulan entre los/as niños/as acerca del hogar, los/as trabajadores/as y ellos/as mismos/as, se instrumentaliza al juego para la recolección de datos. Éste puede operar como una potencia enunciativa de las significaciones sociales si se diseña para crear condiciones de visibilidad y de enunciación de sentidos, es decir, condiciones que puedan alojar lo inesperado, que funcionen como una apertura para los múltiples sentidos posibles. La situación lúdica puede hacer emerger una multiplicidad de producciones, por lo cual la observación participante debe poder registrarlas en su heterogeneidad (escritas, verbales, escénicas, gestuales, situacionales, etc.).

El espacio de juego debe invitar a la imaginación y creación de nuevos mundos, realidades, historias, condiciones y formas de ser y de relacionarse, mediante la puesta en escena de múltiples lenguajes (gestuales, afectivos, gráficos, verbales, corporales, vinculares).

En este trabajo, que se inscribe en condiciones de institucionalización de las infancias, se considera crucial que el juego permita investir otros mundos junto a otros. Es decir, que se inserte en una dinámica grupal compuesta por los/as niños/as, ya que en la producción grupal podemos encontrar la consistencia que le faltan a las instituciones que pretenden restituir sus derechos:

Estamos frente a un cuerpo grupal que es territorio existencial de la subjetividad. En efecto, el grupo es un espacio privilegiado de producción de subjetividad libre, que deconstruye los enunciados que atrapan a los jóvenes en una lógica motrífica plena de violencia y discriminación. (Volnovich, 2013:56).

A partir de la construcción de un territorio singular entre niños/as que comparten un pasado institucional, se podría indagar: las instituciones en las que han vivido y las educativas, los/as adultos/as y compañeros/as que conocieron en ellas, qué se llevarían y qué dejarían de esas experiencias, en qué lugares y con quienes quieren vivir en un futuro.

En el juego, el psicólogo ocupa el lugar del observador participante y mediador de dicho proceso. Asimismo, resulta imprescindible que la observación se encuentre acompañada del registro de las implicaciones, de todo lo que se moviliza y se reactualiza en emociones, en asociaciones y en recuerdos del investigador/a en sus modos de habitar el trabajo de campo (Lourau, 2001). El material de las afectaciones que se producen es fundamental. En primer lugar, porque su subjetividad condiciona los observables que emergen y selecciona; segundo, porque da lugar a otros recursos para analizar e interpretar la institución.

En estas consideraciones, podemos advertir el entrecruzamiento de dos caminos. Por un lado, la indagación de los sentidos singulares que portan los/as niños/as luego de la recolección de datos en el espacio del juego. Por otro lado, el registro de la reconstrucción de esos sentidos en el devenir grupal, que puede hacer emerger una recomposición subjetiva y el cuestionamiento de las ideas cristalizadas. El juego, por su potencia transformadora, puede abrir una multiplicidad de caminos singulares en un espacio grupal, los que interfieren en la eterna repetición de las mismas historias de desamparo.

## **5. Conclusiones**

A partir de este desarrollo, se considera que, para diseñar la metodología de investigación en estudios con niños/as, el juego puede funcionar como un instrumento de recolección de datos para el relevamiento de los sentidos en las prácticas y en los discursos que se produzcan en la situación lúdica.

Específicamente, en el trabajo con las infancias institucionalizadas, desde lo expuesto se considera que sería pertinente dar lugar al juego en las dinámicas grupales. En este sentido, se propone habilitar la experiencia lúdica grupal como espacio de producción colectiva para los/as niños/as cuyas historias están signadas por la violencia institucional, el desarraigo familiar, el abandono, el maltrato y la pobreza.

Identificar al juego como un derecho y reconocer su valor en el funcionamiento psíquico de los/as niños/as, en la construcción de la

convivencia, en su pleno desarrollo individual y colectivo, habilita a investigar en el marco de una perspectiva de derechos capaz de operar hacia la restitución de aquellos derechos vulnerados. El registro de los datos en las múltiples dimensiones que emerjan, posibilitará reconocer los atravesamientos institucionales en lo grupal (Fernández, 1985).

En síntesis, se considera al juego como derecho esencial, como técnica para recolectar datos y como una potencia creativa y transformadora, en tanto continente para la elaboración grupal de las ideas, ansiedades, fantasías que el mismo despierte.

## Referencias bibliográficas

- Asamblea General de las Naciones Unidas (1989). *La Convención Internacional sobre los Derechos del Niño*. Resolución 44/25.
- Castoriadis, C. (1989). "La institución imaginaria de la sociedad". En *El imaginario social*. Montevideo: Nordan Comunidad.
- Echevarría, H. (2005). *Los diseños de investigación y su implementación en Educación*. Rosario: Homo Sapiens.
- Erikson, E. (1987, 11ª ed.). "Juguetes y razones" y "Ocho edades del hombre". En *Infancia y sociedad*. Buenos Aires: Hormé.
- Fernández, A.M. (1999). *Notas para la constitución de un campo de problemas de la subjetividad en Instituciones Estalladas*. Buenos Aires: EUDEBA.
- Fernández, A. (1985). *Lo grupal 2*. Buenos Aires: Búsqueda.
- Freud, S. ([1907-1908]1993). "El creador literario y el fantaseo". En *Obras Completas Tomo IX*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Lourau, R. (2001) *Implicación y sobreimplicación* [Publicación Interna] LAI. Instituto G. Germani. Facultad de Ciencias Sociales: Universidad de Buenos Aires (UBA).
- Piaget, J. e Inhelder, B. (1984). "La función semiótica o simbólica". En *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Volnovich, J. (2013). "El dolor y la furia. Experiencias en grupos psicoterapéuticos con niños, niñas y adolescentes víctimas de malos tratos y abuso sexual". Buenos Aires: Lumen Hymánitas.
- Winnicott, D. (1972). "El juego: exposición teórica"; "El juego: actividad creadora y búsqueda de la persona" y "La ubicación de la experiencia cultural". En *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.



## **Leyes, decretos y resoluciones**

Ley 26061/06 de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes.

## **Acerca de la autora**

**Florencia Aldana Gastaminza** es profesora en Psicología, egresada de la Licenciatura en Psicología y becaria de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Además, es miembro del proyecto de investigación “APROXIMACIONES A LAS PRÁCTICAS SOCIALES VIOLENTAS: SUS USOS Y SENTIDOS EN BARRIOS DE ALTA VULNERABILIDAD SOCIAL” (Facultad de Psicología, UNLP) y alumna adscripta en la cátedra de Psicología Institucional de la Facultad de Psicología (UNLP).